

## PENERAPAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MULTIMEDIA DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SDN 5 BUMIREJO TAHUN AJARAN 2015/2016

Wakid Rhomartin<sup>1</sup>, Ngatman<sup>2</sup>, Moh.Salimi<sup>3</sup>

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Jalan Kepodang 67A Panjer Kebumen

e-mail: wakid.pgds@gmail.com

1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

**Abstract:** *The Application of Discovery Learning Model Using Multimedia in Improving Social Science Learning for the Fourth Grade Students of SD Negeri 5 Bumirejo. The objectives of this research are: (1) to improve social science learning about economy activity and (2) to describe the steps on the application of discovery learning with multimedia. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR). Validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources and triangulation of technique. Data were analyzed through data reduction, data display, and drawing conclusion or verification. The results of this research show that: (1) the application of discovery learning with multimedia can improve students' learning outcomes of social science and (2) the steps on the application of discovery learning with multimedia are as follows: orientation, problem statement, data collecting, data processing, verification, and generalization.*

**Keywords:** *discovery learning, multimedia, learning, social science*

**Abstrak:** *Penerapan Discovery Learning dengan Multimedia dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 5 Bumirejo. Tujuan penelitian ini yaitu (1) meningkatkan hasil belajar IPS tentang aktivitas ekonomi; (2) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan discovery learning dengan multimedia. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Validasi data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan discovery learning dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa; (2) penerapan discovery learning dengan multimedia dilakukan dengan langkah-langkah: (a) orientation; (b) problem statement; (c) data collecting; (d) data processing; (e) verification; dan (f) generalization.*

**Kata Kunci:** *discovery learning, multimedia, hasil belajar, IPS*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting untuk kemajuan suatu bangsa dan negara. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang sistem

pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi siswa usia 6-12 tahun. Pendidikan sekolah dasar sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional mempunyai peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Setiap mata pelajaran di SD memiliki tujuan yang berbeda-beda. Salah satunya adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS yang telah dijelaskan di atas, ternyata bukanlah hal yang mudah untuk mencapai tujuan IPS tersebut secara optimal. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 5 Bumirejo masih rendah. Siswa kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Dari keseluruhan jumlah siswa, hanya 47,50% siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM),

sedangkan 52,50% siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata kelas baru mencapai angka 65 yang masih jauh dari KKM yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini membuktikan bahwa siswa masih sulit untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran IPS juga sulit untuk tercapai. Hasil belajar siswa yang buruk serta aktivitas siswa yang menyimpang saat pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi. Di SD Negeri 5 Bumirejo, guru lebih mendominasi dalam pembelajaran. Guru menyampaikan materi dengan ceramah. Pada saat observasi diperoleh informasi: (1) dalam pelaksanaan pembelajaran, langkah-langkah yang digunakan guru dalam menyampaikan materi adalah sebagai berikut : (a) guru memberi tugas kepada siswa untuk mengumpulkan informasi tentang nama dan tempat kenampakan alam yang ada di Indonesia (b) guru mengulas materi tentang konsep kenampakan alam dengan contoh gambar (c) guru memberikan Lembar Kerja Siswa berbentuk teka-teki silang tentang konsep kenampakan alam dan nama kenampakan alam di Indonesia untuk didiskusikan siswa (d) guru bersama siswa membahas hasil diskusi (e) guru melakukan evaluasi, dari langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan guru diduga tidak dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa sehingga siswa kesulitan mendapatkan suatu konsep materi yang dipelajari, yang mudah di ingat siswa (2) guru belum sepenuhnya menggunakan media yang variatif untuk menunjang proses

pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan guru hanya memakai gambar berbentuk persegi panjang 20 cm x 15 cm sehingga semua murid tidak dapat melihat dengan jelas gambar kenampakan alam yang di tampilkan. Dua hal tersebut diduga mengakibatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS rendah.

Peneliti sebagai seorang praktisi pendidikan merasa perlu melakukan perbaikan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan secara

sebagai berikut: (a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen (audio dan visual); (b) Bersifat interaktif artinya memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; (c) Bersifat mandiri artinya memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

*Discovery Learning* dengan multimedia adalah strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari pengetahuan dari multimedia yang ditampilkan oleh guru.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) apakah penerapan *discovery learning* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang aktivitas ekonomi di kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016?; dan (2) bagaimanakah langkah-langkah penerapan *Discovery Learning* dengan multimedia dalam peningkatan hasil belajar IPS tentang aktivitas ekonomi

optimal. Peneliti mengambil strategi pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang di peroleh siswa akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa (Hosnan, 2014 : 282).

Daryanto (2013 : 53) menyatakan bahwa sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, multimedia memiliki karakteristik

di kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016?

Tujuan penelitian ini adalah (1) meningkatkan hasil belajar IPS tentang aktivitas ekonomi di kelas IV SD N egeri 5 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016 denagan penerapan *Discovery Learning* dengan multimedia dan (2) mendeskripsikan lankah-langkah penerapan *Discovery Learning* dengan multimedia dalam peningkatan hasil belajar IPS tentang aktivitas ekonomi di kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016.

## METODE PENELITIAN

Penerapan Tindakann Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Bumirejo yang beralamat di Jalan Gang Magersari 1/3, Kalurahan Bumirejo terletak di tengah pusat Kota Kebumen tidak jauh dari alun-alun Kota Kebumen, tepatnya 500 meter ke utara dari Masjid Agung Kebumen. Kegiatan penelitian ini telah dilaksanakan selama 6 bulan yakni antara bulan Desember 2015 – Mei 2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 5

Bumirejo tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 40 siswa yang terdiri atas 21 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Data yang diambil berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil evaluasi, sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara tentang pembelajaran di kelas ketika guru menerapkan *discovery learning* dengan multimedia. Sumber data dalam penelitian yaitu: siswa, guru kelas, dan dokumen. Dalam pengumpulan data penelitian sebaiknya menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan, maka alat pengumpulan data pada penelitian ini berupa instrumen tes, pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumen. Agar data yang diperoleh peneliti valid dan reliabel, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber data dan teknik pengumpulan data. Analisis data pada penelitian tindakan kelas harus disesuaikan dengan rumusan masalah. Data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes kondisi awal dan nilai tes setelah tindakan. Sedangkan data kuantitatif hasil pengamatan dan data kualitatif hasil wawancara menggunakan analisis deskriptif. Indikator kinerja penelitian ini sebesar 85% yang meliputi aspek: (1) penerapan *discovery learning* dengan multimedia dalam pembelajaran IPS

tentang aktivitas ekonomi kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016; (2) respon siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menerapkan *discovery learning* dengan multimedia; (3) ketuntasan pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi dengan menerapkan *discovery learning* dengan multimedia di kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016. Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Kedua pihak ini menyusun skenario pembelajaran. Setelah itu, peneliti dan guru bekerjasama untuk mengatasi dan memecahkan masalah yang timbul, mengidentifikasi dan menentukan tindakan yang akan dilakukan, serta menyusun perencanaan pembelajaran. Dalam hal ini, guru bertugas melaksanakan pembelajaran. Setelah melaksanakan pembelajaran, guru dan peneliti merefleksi hasil pembelajaran. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan tindakan selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama tiga siklus yang dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan, secara keseluruhan pembelajaran dengan menerapkan *discovery learning* dengan multimedia dalam peningkatan hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo dinyatakan telah berhasil dengan sangat baik. Keberhasilan tersebut terjadi karena adanya peningkatan hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo pada setiap siklus sehingga presentase ketuntasan belajar siswa mencapai indikator kinerja penelitian yang

diharapkan. KKM yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 70 dan indikator pencapaian penelitian sebesar 85%. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan nilai hasil belajar siswa siklus I-III

| Siklus | Rata-rata nilai | Presentase ketuntasan |              |
|--------|-----------------|-----------------------|--------------|
|        |                 | Tuntas                | Belum Tuntas |
| I      | 84,625          | 97,5%                 | 2,5%         |
| II     | 84,75           | 92,5%                 | 7,5%         |
| III    | 91,325          | 100%                  | 0%           |

Berdasarkan tabel 1, persentase nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Dengan hasil siklus I mencapai 97,5% dengan rata-rata nilai 84,625; pada siklus II sudah mencapai 92,5% dengan rata-rata nilai 84,75%; dan pada siklus III mencapai 100% dengan rata-rata nilai 91,327%. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan yaitu  $\geq 85\%$ . Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yupita I A dan Tjipto S W (2013:02) yang memperlihatkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada siklus I 63,89%. Pada siklus II, hasil belajar siswa 77,77%. Dan pada siklus III, hasil belajar siswa 94,44%.

Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari langkah-langkah penerapan *discovery learning* dengan multimedia yang dilakukan dengan benar. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Langkah-langkah penerapan *discovery learning* dengan multimedia yaitu: (1) *orientation* (orientasi); (2) *problem statement* (mengidentifikasi masalah); (3) *data collecting* (pengumpulan data); (4) *data processing* (pengolahan data); (5) *verification* (pembuktian); (6) *generalization* (kesimpulan).

Penerapan *discovery learning* dengan multimedia memberikan efek yang positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sani Abdullah (2014:97-98) menyatakan bahwa pembelajaran *discovery* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.

Indikator dalam penerapan *discovery learning* dengan multimedia sebesar 85%. Penilaian terhadap guru dalam penerapan *discovery learning* dengan multimedia dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan hasil observasi terhadap guru dan siswa siklus I-III

| No | Siklus | Persentase bagi guru | Persentase bagi siswa |
|----|--------|----------------------|-----------------------|
| 1. | I      | 83,5%                | 80%                   |
| 2. | II     | 92%                  | 91%                   |
| 3. | III    | 96%                  | 95%                   |

Berdasarkan tabel 2, persentase penilaian guru dalam penerapan *discovery learning* dengan multimedia mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus I baru mencapai 83,5%, pada siklus II sudah mencapai 92%, dan pada siklus III mencapai 96%. Persentase

penilaian siswa dalam pelaksanaan pembelajaran juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I baru mencapai 80%, pada siklus II sudah mencapai 91%, dan pada siklus III mencapai 95%. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan yaitu  $\geq 85\%$ .

Keberhasilan penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan multimedia ini juga sudah terbukti dari penelitian yang dilakukan oleh Yupita I A dan Tjipto S W (2013:02) bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *discovery* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan yang diperoleh pada setiap siklusnya. Pada siklus I, aktivitas guru mencapai 78,57%, aktivitas siswa 66,07%. Pada siklus II, aktivitas guru mencapai 83,9%, aktivitas siswa 78,6%. Pada siklus III, aktivitas guru mencapai 91,07%, aktivitas siswa 87,5%.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan *discovery learning* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I mencapai 97,5% dengan rata-rata nilai 84,625%; pada siklus II sudah mencapai 92,5% dengan rata-rata nilai 84,75%; dan pada siklus III mencapai 100% dengan rata-rata nilai 91,325%.

Penerapan *discovery learning* dengan multimedia dalam peningkatan hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016 dilaksanakan

dengan langkah-langkah: (1) *orientation* (orientasi); (2) *problem statement* (mengidentifikasi masalah); (3) *data collecting* (pengumpulan data); (4) *data processing* (pengolahan data); (5) *verification* (pembuktian); (6) *generalization* (kesimpulan).

Berdasarkan kesimpulan yang ada, peneliti memberikan beberapa saran yaitu: (1) bagi siswa hendaknya lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran yang menerapkan *discovery learning* dengan media gambar; (2) bagi guru hendaknya menerapkan *discovery learning* atau multimedia sebagai alternatif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IV; dan (3) bagi sekolah hendaknya melengkapi sarana dan prasarana untuk menerapkan *discovery learning* dengan multimedia agar hasil belajar siswa meningkat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006*. Jakarta: Depdiknas
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Sani, A R. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi aksara
- Yupita, A I, dan Subroto, T W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendudukan Guru Sekolah Dasar*, 01(02) : 207-216